

LE CHÂTEAU DU DIABLE

Un jeu de Michael Palm et Lukas Zach pour 4 à 8 joueurs âgés de 10 ans ou plus
traduit par Emmanuel «Ornifan» Castanié (merci aux aides directes comme indirectes !)

Dans un brouillard à couper au couteau, une calèche grimpe le long des chemins tortueux de la montagne. Le cocher harangue à s'en casser la voix ses chevaux sombres comme la nuit dans l'espoir d'arriver à destination le plus vite possible. Des éclairs transpercent le ciel et donnent à voir un bâtiment aussi sinistre qu'effrayant : le Manoir du Malin.

Les mystérieux passagers composant cette chevauchée font tous partie de deux puissantes Sociétés Secrètes qui se livrent une guerre perpétuelle et sans merci. Mais qui sont vos alliés ? Qui sont vos ennemis ? À chaque étape de ce voyage, vous pourrez bénéficier des effets de précieux objets cachés ; il faudra les utiliser à bon escient afin d'obtenir des informations vitales sur vos complices... ainsi que sur vos adversaires !

Rassemblez les Gobelets de l'Intrigue ou les Clés du Pouvoir pour donner la victoire à votre Société Secrète !

MATÉRIEL

- 10 personnages
- 12 jetons de duel (épée/bouclier)
- 1 carte de référence
- 39 cartes de jeu :
 - 8 cartes Société Secrète : 4 pour l'*Ordre des Secrets Révélés* et 4 autres pour la *Confrérie des Vrais Mensonges*
 - 10 professions
 - 21 objets
- 1 livret de règles accompagné du Guide des Objets et du Guide des Professions

Remarque : si votre exemplaire contient 10 cartes Société Secrète, 9 cartes *Trank der Macht / The Drink of Power* et ne contient pas de jetons de duel, alors vous possédez la version Adlung-Spiele du jeu ; veuillez lire l'autre traduction pour avoir le détail des règles correspondantes. Dans l'absolu, il est possible de jouer aux deux versions avec les deux boîtes, si vous préférez certains aspects des règles Adlung-Spiele, mais cela peut demander quelques adaptations.

PRÉPARATION

Triez les cartes selon l'image visible sur leur dos. Chaque joueur choisit un **personnage** et le pose devant lui. Mélangez les **professions** et distribuez-en une à chacun, qui en prend connaissance avant de la poser face cachée devant lui. Formez une pioche avec les professions restantes.

Prenez un nombre de cartes **Société Secrète** dépendant du nombre de joueurs :

- | | |
|------------------|--|
| 4 joueurs : | 2 de l' <i>Ordre</i> et 2 de la <i>Confrérie</i> |
| 5 ou 6 joueurs : | 3 de l' <i>Ordre</i> et 3 de la <i>Confrérie</i> |
| 7 ou 8 joueurs : | 4 de l' <i>Ordre</i> et 4 de la <i>Confrérie</i> |

Mélangez ces cartes et distribuez-en une face cachée à chacun, qui en prend connaissance avant de la poser face cachée devant lui. Si vous êtes 5 ou 7 joueurs, la

carte restante est écartée du jeu et remise dans la boîte sans que personne ne la voie ; dans ce cas, l'une des deux Sociétés Secrètes aura donc un membre de moins.
Formez une pile avec les **jetons de duel** et placez-la au centre de la table.

Chaque joueur commence le jeu avec **un objet** :

- si vous êtes **moins de 8 joueurs**, mettez les 4 objets avec un sceau rouge de côté et mélangez les objets restants ; rajoutez aux 4 objets réservés assez de cartes face cachée pour qu'il y en ait une par joueur en tout (dans une partie à 6, par exemple, il faudra compléter les 4 objets à sceau rouge avec 2 autres objets), mélangez la pile ainsi obtenue et distribuez une carte à chacun.
- si vous êtes **8 joueurs**, mettez les 4 objets avec un sceau rouge ainsi que les 2 avec un sceau vert de côté et mélangez les objets restants ; rajoutez 2 objets face cachée aux 6 déjà réservés, mélangez la pile ainsi obtenue et distribuez une carte à chacun.

Pour finir, mélangez les objets restants et formez-en une pioche que vous placez à portée de main de tous. Vous pouvez regarder n'importe laquelle de vos cartes à tout moment, mais gardez-les à l'abri des regards des autres joueurs !

INFORMATIONS UTILES

Personnages

Gardez votre personnage devant vous et utilisez-le en cas de duel pour indiquer si vous soutenez l'attaquant (côté «épée») ou le défenseur (côté «bouclier»).

Jetons de duel

Les jetons sont utilisés pendant les duels pour soutenir l'attaquant (côté «épée») ou le défenseur (côté «bouclier»). Durant la partie, prenez un jeton lorsqu'un joueur refuse de faire un échange avec vous (*cf.* «Échanger un objet») et posez-le devant vous. Une fois utilisé, un jeton retourne sur la pile formée au milieu de la table.

Sociétés Secrètes

Pendant la partie, vous devrez essayer de deviner quels joueurs font partie de votre Société Secrète en échangeant objets et informations. Pour remporter la victoire, il vous faudra identifier vos alliés et rassembler avec eux les 3 objets dont votre Société Secrète a besoin : les **3 Clés** pour l'*Ordre des Secrets Révélés* et les **3 Gobelets** pour la *Confrérie des Vrais Mensonges*.

Professions

Chaque joueur a une profession lui donnant une capacité spéciale ; certaines peuvent être utilisées un nombre illimité de fois alors que d'autres sont à usage unique.

Si vous voulez utiliser votre capacité, retournez votre carte et lisez-la à haute voix aux autres joueurs avant de suivre ses instructions. Vous pouvez le faire à n'importe quel moment du jeu (même pendant le tour d'un autre joueur), sauf mention contraire explicite. Une fois révélée, une profession reste face visible.

Les professions à usage unique ne peuvent être réutilisées tant qu'elles sont face visible. Certains objets -comme le *Manuel*- permettent de retourner les professions face cachée ; il est donc ensuite possible de réutiliser leur capacité, immédiatement ou plus tard. *Pour plus d'informations, référez-vous au Guide des Professions.*

Objets

Ce sont des atouts non négligeables pour vous aider à atteindre votre but. Chaque objet a sa propre capacité spéciale.

Vous ne pouvez jamais porter plus de 5 objets (6 dans une partie à 4 joueurs) ; si vous en avez trop, vous devez en choisir un et le donner à un autre joueur. C'est l'un des rares cas où un joueur peut donner un objet sans rien avoir en retour et il faut que celui recevant l'objet n'ait pas lui aussi atteint la limite de cartes en main pour que cela soit possible. Ceci ne compte pas comme un «échange» pour ce qui est du déclenchement de la capacité spéciale d'un objet (cf. «Échanger un objet»).

Chaque carte indique quand elle peut être jouée ; pour utiliser sa capacité spéciale, montrez-la aux autres joueurs et lisez-la à haute voix avant de suivre ses instructions. Ensuite, l'objet retourne dans votre main et pourra être réutilisé plus tard. *Pour plus d'informations, référez-vous au Guide des Objets.*

Remarque : dans les cas où les instructions d'une carte modifient les règles décrites dans ce livret ou entrent en conflit avec elles, c'est toujours la règle de la carte qui prime sur celle de ce dernier.

LE JEU

La partie se déroule dans le sens horaire. Le joueur ayant voyagé le plus loin joue en premier. À son tour, un joueur doit choisir et réaliser **une** action parmi les suivantes :

- Espionner
- Échanger un objet
- Provoquer un autre joueur en duel

Une fois l'action terminée, son tour se termine et le joueur à sa gauche prend la main.

Espionner

Choisissez au hasard un objet dans la main d'un joueur et prenez-en connaissance sans la révéler aux autres avant de la rendre à son propriétaire.

Échanger un objet

Proposez un objet à un joueur en le posant **face cachée** devant lui. Celui-ci en prend discrètement connaissance avant de décider s'il accepte votre offre ou pas.

- S'il l'**accepte**, il prend l'objet dans sa main et **vous en donne un différent, face cachée** en retour (vous ne pouvez refuser ce dernier, qui sera donc rajouté à votre main).
- S'il la **refuse**, récupérez votre objet et **prenez un jeton de duel de la pile**, s'il en reste (dans le cas contraire, vous n'obtiendrez rien d'autre !).

Remarque : un **Sac des Secrets** ne peut jamais être échangé contre l'autre **Sac des Secrets**. Si le seul objet que vous ayez en main est un *Sac des Secrets* et qu'un joueur vous propose l'autre *Sac des Secrets*, alors vous êtes **obligé de refuser** son offre.

De nombreux objets ont une capacité spéciale qui se déclenche uniquement lorsque vous réussissez à vous en débarrasser lors d'un échange ! Leur texte commence toujours par la mention «Passez cet objet pour...» avant de décrire l'action à proprement parler. Par exemple, sur le *Sac des Secrets* est indiqué «Passez cet objet pour prendre le premier de la pioche.» Si vous acceptez un tel objet lors d'un échange, vous devez lire son texte à

voix haute et le joueur qui vient de vous le passer peut maintenant réaliser l'action décrite. Pour en bénéficier vous-même, il vous faudra réussir à le passer à votre tour.

Dans le cas où vous acceptez un objet dont la capacité spéciale **n'est pas** activée lors d'un échange (comme la *Clé*, le *Couteau*, etc.), rajoutez la carte à votre main sans en indiquer la nature aux autres joueurs.

Exemple 1

Durant votre tour, vous proposez face cachée à Marc la carte Privilège, dont le texte est «Passez cet objet pour regarder toutes les cartes de la main de votre partenaire pour cet échange.» Marc regarde la carte, l'accepte et vous donne un Sac des Secrets en échange. La capacité de la carte Privilège se déclenche lorsqu'elle est échangée, donc Marc en lit le texte à voix haute avant de vous laisser regarder sa main (comme l'indique la carte). Ensuite, la capacité de la carte Sac des Secrets se déclenchant elle aussi lorsque cette dernière est échangée, vous devez lire son texte à voix haute avant que Marc ne prenne le premier objet de la pioche (comme l'indique la carte Sac des Secrets).

Exemple 2

Vous proposez un Sac des Secrets à Hélène, qui prend connaissance de la carte avant de la refuser. Dans ce cas-là, vous récupérez simplement votre carte sans en jouer l'effet puisqu'elle n'a pas changé de main lors d'un échange mais pouvez prendre un jeton de duel sur la pile, s'il en reste.

Provoquer un autre joueur en duel

Les duels ne sont pas des combats à mort et permettent d'obtenir des informations sur un autre joueur. Si vous choisissez cette action, montrez du doigt le joueur de votre choix en annonçant à haute voix «Je te provoque en duel !» (et faites ça de la façon la plus théâtrale possible, s'il vous plaît). Vous devenez alors l'**attaquant**, et l'autre joueur le **défenseur** ; vérifiez tous deux que vos personnages montrent bien le côté de leur carte correspondant à votre camp (l'**épée** pour le premier et le **bouclier** pour le second).

Ensuite, les autres joueurs **doivent** choisir secrètement qui ils vont soutenir (il est interdit de rester neutre). Pour cela, il leur suffit de poser leur personnage de façon à ce qu'il montre le camp qu'ils ont choisi et de le recouvrir avec leur main. Lorsque tous les joueurs sont prêts, les personnages sont révélés simultanément.

Une fois cela fait, il est maintenant possible pour chacun d'utiliser professions, objets et jetons de duel dans n'importe quel ordre : les professions sont retournées face visible (si besoin), les objets posés devant vous, et les jetons de duel placés sur votre personnage du côté du camp que vous soutenez pour ce combat. Utiliser professions, objets et jetons de duel est toujours facultatif.

Lorsque tout le monde a joué les cartes et jetons qu'il souhaitait, on détermine le résultat du duel en donnant un point à l'attaquant pour chaque épée et un point au défenseur pour chaque bouclier. L'éventuel propriétaire d'une carte montrant une épée et un bouclier peut attendre le calcul de ces scores avant de choisir quel symbole sera utilisé.

Le joueur (attaquant ou défenseur) ayant le plus haut score est déclaré vainqueur et décide du sort du vaincu. Il a le choix entre deux actions :

- **Regarder sa carte Société Secrète** discrètement avant de la lui rendre afin qu'il la repose face cachée devant lui.

ou

- **Lui voler un objet** au choix après avoir consulté secrètement l'ensemble de sa main (ajoutez la carte à votre main sans la révéler aux autres joueurs) ; si vous prenez le seul objet en sa possession, vous devez lui donner l'un des vôtres pour le remplacer (mais ceci **n'est pas** un «échange», et les capacités liées à un échange **ne sont pas déclenchées**).

Si les deux joueurs sont à égalité, il n'y a pas de vainqueur et l'attaquant prend le premier objet de la pioche, s'il en reste (dans le cas contraire, il n'obtient rien du tout).

Les objets retournent dans la main de leur propriétaire et pourront être ressortis plus tard, les professions face visible le restent, et les jetons de duel utilisés sont remis sur leur pile.

FIN DE LA PARTIE

Au début de son tour et avant d'avoir choisi son action, s'il pense que sa Société Secrète a tous les objets nécessaires à sa victoire et qu'il **en a au moins un en sa possession**, un joueur peut en annoncer la victoire. Les objets en questions sont :

Pour l'*Ordre des Secrets Révélés* :

- **3 Clés**

ou

- **2 Clés et le Sac des Secrets - Clé** (si la pioche à objets est vide)

Pour la *Confrérie des Vrais Mensonges* :

- **3 Gobelets**

ou

- **2 Gobelets et le Sac des Secrets - Gobelet** (si la pioche à objets est vide)

Si vous êtes un nombre impair de joueur, la Société Secrète en **sous-effectif** peut annoncer sa victoire avec seulement deux objets :

- **2 Clés ou 1 Clé et le Sac des Secrets - Clé** pour l'*Ordre*

ou

- **2 Gobelets ou 1 Gobelet et le Sac des Secrets - Gobelet** pour la *Confrérie*

Remarque : un *Sac des Secrets* ne permet de remporter la victoire que dans les cas où tous les objets ont été piochés ! *Pour plus d'informations, référez-vous au Guide des Objets.*

Si vous décidez d'annoncer la victoire de votre Société Secrète, levez-vous et déclarez à l'attention de tous :

- *L'Ordre des Secrets Révélés détient les Clés du Pouvoir et demande la soumission de la Confrérie !* (si vous appartenez à l'Ordre)
- *La Confrérie des Vrais Mensonges détient les Gobelets de l'Intrigue et demande la soumission de l'Ordre !* (si vous appartenez à la Confrérie)

Ensuite vous devez révéler toutes vos cartes aux autres joueurs -profession, Société Secrète et objets- avant de **nommer tous les membres de votre Société Secrète détenant les objets nécessaires à sa victoire.**

Vous n'avez pas à nommer **tous** les membres de votre Société Secrète mais uniquement ceux qui ont un ou plusieurs objets nécessaires à sa victoire en leur possession. Un par un, lorsque vous les désignez, les autres joueurs révèlent également toutes leurs cartes à l'ensemble de la table.

- Si vous aviez vu juste, votre Société Secrète remporte la partie !
- Dans le cas contraire, c'est l'autre Société Secrète qui gagne !

Vous pouvez aussi annoncer la victoire de votre Société Secrète en déclarant que la Société Secrète adverse a rassemblé tous les objets dont **elle** a besoin pour gagner. Dans ce cas-là, vous devez nommer les membres de l'**autre** Société Secrète détenant les objets en question en procédant de la même façon que décrit ci-dessus. Si vous aviez vu juste, votre Société Secrète remporte la partie, et dans le cas contraire, c'est l'autre Société Secrète qui gagne !

Remarque : il est aussi possible de gagner tout seul si vous possédez le *Sceau de la Loge*, comme décrit dans le Guide des Objets au paragraphe correspondant.

CONSEILS AUX DÉBUTANTS

- N'essayez de vous rappeler de tout : seules certaines informations sont vraiment nécessaires pour gagner.
- N'essayez pas de garder tous vos objets même si vous pensez qu'ils ont une bonne capacité spéciale et échangez-les, vous en obtiendrez d'autres tout aussi utiles.
- Ne refusez pas un objet sous prétexte que son effet va aider votre adversaire : la prochaine fois c'est vous qui en bénéficierez.
- Les deux *Sac des Secrets* sont en la possession des joueur dès le début de la partie car eux seuls apportent de nouvelles cartes en jeu ; il est donc conseillé de les échanger plutôt que de les garder pour soi.
- Si vous découvrez que quelqu'un fait partie de la même Société Secrète que vous, essayez de le lui faire savoir en le soutenant lors d'un duel ou en lui proposant des objets utiles mais prenez garde à ce que les autres joueurs ne le devinent pas.
- Provoquer quelqu'un en duel est presque toujours une bonne idée ! En cas de victoire, vous obtiendrez d'importantes informations sur votre adversaire ; en cas d'égalité, vous vous en tirerez sans doute avec un objet supplémentaire pris sur la pioche ; et parfois, même une défaite peut être bénéfique car si votre adversaire regarde votre carte Société Secrète, vous pourrez par la suite tirer des conclusions de ses actions.

Les guides suivants expliquent toutes les cartes en détail.

Vous n'avez pas besoin de tout lire pour jouer mais pourrez vous y référer en cas de litige au cours d'une partie, si besoin.

GUIDE DES OBJETS

Bag of Secret - Goblet / Sac des Secrets - Gobelet

Passez cet objet pour prendre le premier de la pioche. **Vous ne pouvez l'échanger contre l'autre Sac des Secrets.** Ce Sac équivaut à un **Gobelet** dès que tous les objets ont été piochés.

Bag of Secret - Key / Sac des Secrets - Clé

Passez cet objet pour prendre le premier de la pioche. **Vous ne pouvez l'échanger contre l'autre Sac des Secrets.** Ce Sac équivaut à une **Clé** dès que tous les objets ont été piochés.

*Quand vous acceptez un Sac des Secret lors d'un échange, vous ne devez lire à haute voix **que** la partie indiquant la pioche d'un objet et en aucun cas révéler si le Sac des Secret deviendra une Clé ou un Gobelet. Si le seul objet que vous ayez en main est un Sac des Secrets et qu'un joueur vous propose l'autre Sac des Secrets, vous devez refuser son offre.*

Lorsque la pioche à objets est vide, les Sacs des Secrets deviennent une Clé et un Gobelet. À partir de ce moment-là, ils sont considérés comme tels et doivent être nommés ainsi ; c'est important quand le Diplomate demande un objet en particulier, ou lors d'un échange des Sacs des Secrets (cela n'est pas permis en début de partie mais devient alors possible puisqu'une Clé peut tout à fait être échangée contre un Gobelet).

Vous pouvez utiliser les Sacs des Secrets pour annoncer la victoire de votre Société Secrète uniquement lorsqu'ils sont devenus une Clé et un Gobelet, c'est-à-dire lorsque tous les objets ont été piochés. Avant cela, les Sacs des Secrets ne sont... que de simples sacs.

Black Pearl / Perle Noire

Vous êtes obligé d'accepter cet objet lorsqu'on vous le propose lors d'un échange. Tant que la Perle Noire est dans votre main, vous ne pouvez plus annoncer la victoire de votre Société Secrète.

Les autres membres de votre Société Secrète peuvent néanmoins toujours annoncer sa victoire, et si leur déclaration est correcte vous remportez la partie avec eux ! La Perle Noire vous empêche également d'annoncer votre propre victoire grâce au Sceau de la Loge.

Coat / Manteau

Passez cet objet pour choisir une nouvelle profession dans celles disponibles. Placez-la face cachée devant vous et mettez celle que vous aviez auparavant avec les autres.

Le Manteau vous permet de prendre une profession dans la pile des professions non utilisées. Mettez votre ancienne profession dans la pile. Les professions à usage unique peuvent revenir en jeu et être réutilisées par la suite.

Dagger / Dague

Au cours d'un duel, ajoutez 1 point à votre score si vous êtes l'attaquant. Vous ne pouvez utiliser ce bonus si vous soutenez un autre joueur.

Vous ne pouvez pas utiliser cet objet si vous êtes défenseur ou soutenez un autre joueur.

Gloves / Gants

Au cours d'un duel, ajoutez 1 point à votre score si vous êtes le défenseur.

Vous ne pouvez pas utiliser cet objet si vous êtes attaquant ou soutenez un autre joueur.

Goblet / Gobelet

La Confrérie peut annoncer sa victoire lorsqu'elle détient au moins 3 Gobelets.

Gardez un oeil sur le Sac des Secrets - Gobelet, car celui-ci deviendra un Gobelet à part entière dès que la pioche à objets sera vide.

Key / Clé

L'Ordre peut annoncer sa victoire lorsqu'il détient au moins 3 Clés.

Gardez un oeil sur le Sac des Secrets - Clé, car celui-ci deviendra une Clé à part entière dès que la pioche à objets sera vide.

Monocle / Monocle

Passez cet objet pour regarder la carte Société Secrète de votre partenaire pour cet échange.

Poison Ring / Bague compartimentée

Toute égalité lors d'un duel tourne à votre avantage, et ce que vous soyez attaquant ou défenseur.

Vous ne pouvez pas utiliser cet objet si vous soutenez un autre joueur.

Privilege / Privilège

Passez cet objet pour regarder toutes les cartes de la main de votre partenaire pour cet échange.

Seal of the Lodge / Sceau de la Loge

Vous pouvez annoncer votre propre victoire si vous avez en votre possession le Sceau de la Loge et au moins 3 Clés et/ou Gobelets (par exemple : 2 Clés et 1 Gobelet).

Dans ce cas, vous seul gagnez et vous n'avez même pas besoin de nommer les autres membres de votre Société Secrète pour cela ! Les Sacs des Secrets peuvent comme d'habitude être utilisés comme une Clé et un Gobelet une fois la pioche à objets vide. Par contre, il vous faut toujours 3 objets pour gagner de cette façon (même si votre Société Secrète est en sous-effectif).

Sextant / Sextant

Passez cet objet pour choisir un côté : gauche ou droite. Tous les joueurs doivent ensuite donner un objet de leur choix à leur voisin ainsi désigné.

*Les objets sont donnés ; leur éventuelle capacité spéciale ne se déclenche donc **pas** puisqu'il ne s'agit pas d'un échange. La capacité de l'objet échangé avec le Sextant peut par contre être déclenchée, elle, et ce même si l'objet en question est ensuite donné à un voisin suite à l'effet du Sextant.*

Shattered Mirror / Miroir Brisé

Vous êtes obligé d'accepter cet objet lorsqu'on vous le propose lors d'un échange. Vous ne pouvez pas utiliser l'éventuelle capacité spéciale d'un objet lorsque vous l'échangez contre le Miroir Brisé.

Durant l'échange, les deux objets passent d'une main à l'autre sans être révélés ni lus.

Throwing Knives / Couteaux de Lancer

Au cours d'un duel, ajoutez 1 point au score de l'attaquant si vous le soutenez.

Vous ne pouvez pas utiliser cet objet si vous êtes attaquant, défenseur ou soutenez ce dernier.

Tome / Manuel

Passez cet objet pour intervertir votre profession avec celle de votre partenaire pour cet échange. Le cas échéant, elles sont retournées face cachée.

Les professions à usage unique peuvent ainsi être rejouées après l'utilisation d'un Manuel : si elles étaient face visible, les joueurs peuvent désormais déclencher leur capacité spéciale à nouveau.

Whip / Fouet

Au cours d'un duel, ajoutez 1 point au score du défenseur si vous le soutenez.

Vous ne pouvez pas utiliser cet objet si vous êtes attaquant ou défenseur.

GUIDE DES PROFESSIONS

Alchemist / Alchimiste

Décidez de l'issue d'un duel. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous êtes attaquant ou défenseur. **Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois.**

Vous pouvez utiliser cette capacité même après que tout le monde ait révélé qui il soutient et joué objets, professions et jetons de duel. Par contre, vous ne pouvez pas l'utiliser si vous êtes l'attaquant ou le défenseur de ce duel.

Bodyguard / Garde du Corps

Au cours d'un duel, ajoutez 1 point au score du joueur que vous soutenez.

Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour vous soutenir vous-même mais pouvez le faire autant de fois qu'il vous plaira tant que c'est pour soutenir un autre joueur.

Clairvoyant / Devin

Durant votre tour, vous pouvez regarder l'intégralité de la pile d'objets et choisir deux cartes ; mélangez la pioche puis placez les deux cartes choisies face cachée au-dessus, dans l'ordre de votre choix. **Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois.**

Vous pouvez utiliser cette capacité à n'importe quel moment de votre tour. Cependant, n'attendez pas trop longtemps pour ce faire car plus la partie avance et plus les objets arrivent en jeu rapidement. Si vous voulez récupérer un objet bien spécifique, vous pouvez combiner cette capacité avec un Sac des Secrets.

Diplomat / Diplomate

Durant votre tour, forcez un autre joueur à échanger avec vous l'objet de votre choix. S'il ne l'a pas en sa possession, votre tour prend fin. **Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois.**

Il est possible d'utiliser cette capacité en plus d'un échange standard et faire ainsi deux échanges au cours du même tour. L'échange spécial du Diplomate se déroule comme un échange normal, mis à part le fait que ce dernier demande un objet bien spécifique à l'autre joueur ; celui-ci ne peut refuser la transaction s'il possède l'objet en question et doit montrer sa main au Diplomate pour prouver qu'il ne l'a pas, le cas échéant.

Doctor / Docteur

À la fin d'un duel, vous pouvez en annuler les effets. **Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois.**

Vous n'avez pas à être personnellement impliqué dans le duel. Lorsque vous utilisez cette capacité, l'attaquant termine son tour immédiatement après le duel et le vainqueur ne peut ni regarder la carte Société Secrète de son adversaire, ni lui voler un objet.

Grand Master / Maître d'Arme

Au cours d'un duel, ajoutez 1 point à votre score si vous êtes le défenseur.

Vous pouvez utiliser cette capacité même après que tout le monde ait révélé qui il soutient et joué objets, professions et jetons de duel. Par contre, vous ne pouvez pas l'utiliser si vous êtes l'attaquant ou soutenez un autre joueur. Cette capacité peut être utilisée plusieurs fois.

Hypnotist / Médium

Au cours d'un duel dont vous êtes l'attaquant, choisissez un joueur ; celui-ci ne pourra soutenir aucun camp le temps de ce duel.

Vous devez utiliser cette capacité immédiatement après que tout le monde ait indiqué qui il soutenait (c'est-à-dire avant qu'objets, professions et jetons de duel ne soient joués). Un joueur subissant les effets de cette capacité tourne son personnage de 90° et ne pourra soutenir aucun joueur ni ne pourra jouer objets, professions et jetons de duel jusqu'à la fin du combat. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous êtes défenseur ou soutenez un autre joueur. Cette capacité peut être utilisée plusieurs fois.

Priest / Prêtre

Vous pouvez interrompre un duel. Vous devez utiliser cette capacité avant que tout le monde n'ait révélé qui il soutenait. Si l'attaquant a plus d'un objet en main, il doit vous en donner un de son choix et son tour se termine immédiatement. **Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois.**

Vous ne pouvez utiliser cette capacité que si les joueurs n'ont pas encore indiqué qui ils soutenaient. Vous n'avez pas à être personnellement impliqué dans un duel pour l'interrompre. L'attaquant choisit quel objet il vous donne, le cas échéant.

Swordsman / Duelliste

Au cours d'un duel dont vous êtes l'attaquant ou le défenseur, vous pouvez interdire aux autres joueurs de prendre part au combat. De plus, ajoutez 1 à votre score pour ce duel. **Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois.**

Vous pouvez utiliser cette capacité même après que tout le monde ait révélé qui il soutient et joué objets, professions et jetons de duel. Ces derniers sont remis sur leur pile et les professions utilisées restent face visible (celles à usage unique ne sont donc plus disponibles). Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous soutenez un autre joueur.

Thug / Gros Bras

Au cours d'un duel, ajoutez 1 point à votre score si vous êtes l'attaquant.

Vous pouvez utiliser cette capacité même après que tout le monde ait révélé qui il soutient et joué objets, professions et jetons de duel. Par contre, vous ne pouvez pas l'utiliser si vous êtes défenseur ou soutenez un autre joueur. Cette capacité peut être utilisée plusieurs fois.